



# L'APPROCHE ÉDUCATIVE HIGHSCOPE AU LIEU DES PETITS

Atelier du 20 octobre 2021  
Fondements

# HighScope au lieu des petits

Objectifs de la présentation :

- Définir l'apprentissage actif selon HighScope.
- Lire les composantes de la roue de l'apprentissage high scope.
- Visiter un coin d'intérêt et énumérer les critères de l'environnement d'apprentissage selon HS.



# Pensez-y : l'épicerie



# HighScope en quelques mots

- Historique PRESQUE 60 ans !

1962. David P. Weikart

1970. HighScope Educational Research foundation. Étude longitudinale.

Résultats étudiés et probants tout au long de la vie.

- Mission :

Améliorer des vies par l'éducation.

- Bénéfices

Court terme :

Sens de l'initiative, habiletés cognitives, relations sociales, développement global et plaisir à apprendre.

Moyen terme et long terme :

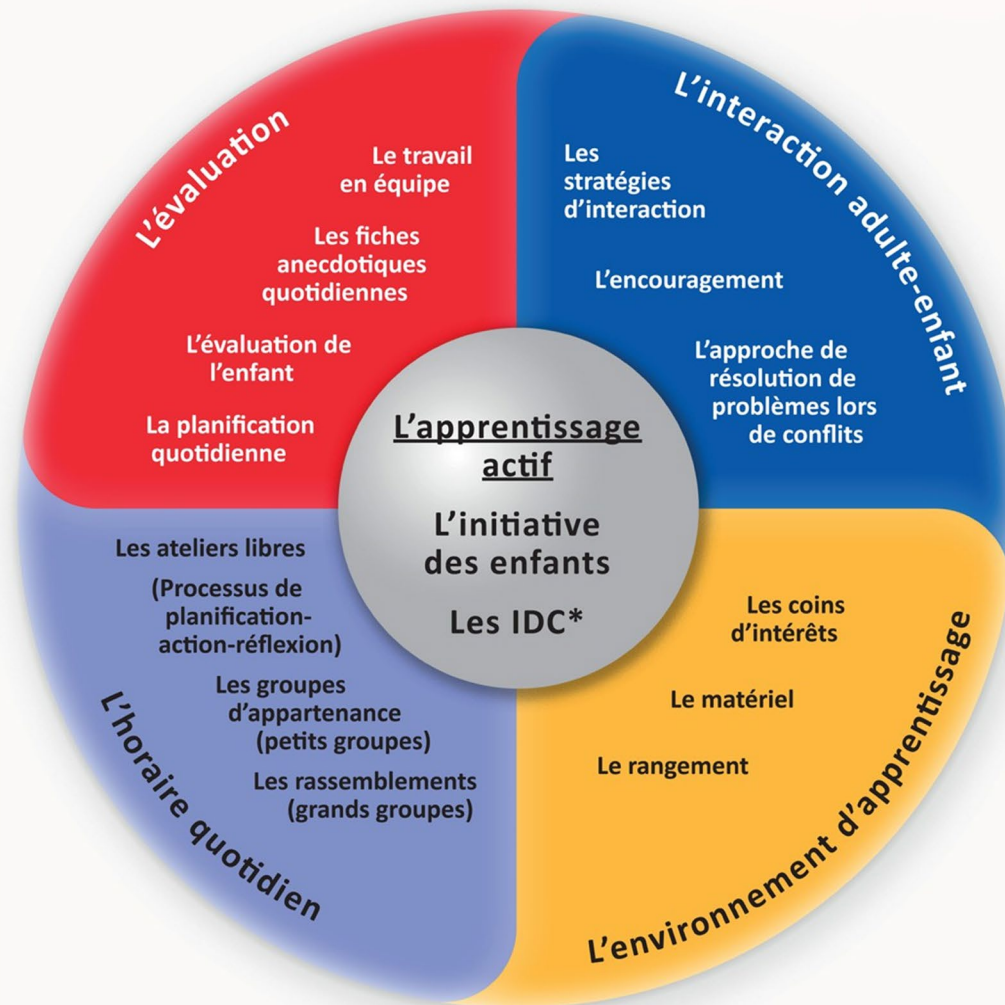
Persévérance scolaire, situation professionnelle, revenus, contribution positive à la société,

- **Le programme HighScope favorise le développement des habiletés requises pour réussir à l'école et dans la vie en général en proposant une variété d'expériences d'apprentissage actif permettant le développement complet de l'enfant.**

L'enfant préscolaire apprend par le jeu dans ses interactions avec les personnes, les objets et les événements qui l'entourent.

- **Dans l'apprentissage actif, les adultes soutiennent les enfants dans leurs expériences de découverte du monde, en observant les intérêts des enfants.**

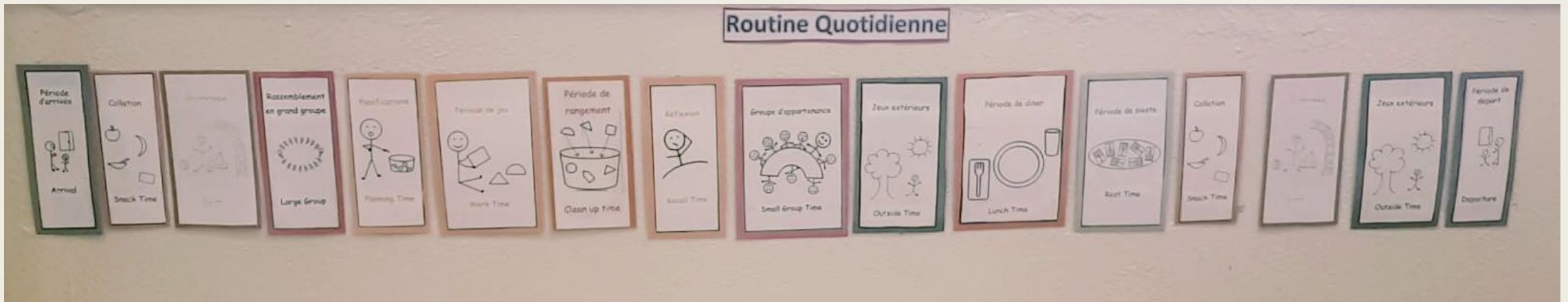
# Roue de l'apprentissage HighScope pour les enfants d'âge préscolaire





# L'horaire quotidien

- Routine régulière : prévisible, sentiment de sécurité et de contrôle : concept de durée et de séquences.

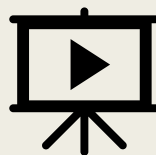


# Éléments clés de la journée

## Rassemblement

Activité en groupe,  
dynamique,  
Motricité globale  
Exercer son sens du  
rythme et le la  
communauté ( tout le  
local ensemble).

10- 15 min



## Ateliers libres

Période de jeux dans  
les coins d'intérêts du  
local,

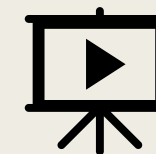
Séquence majeure :  
planification, action et  
réflexion.

45 – 75 min

## Activité de groupe d'appartenance.

Activité initiée par  
l'adulte.  
Présenter du  
nouveau matériel,  
aborder des  
concepts pré  
mathématiques ou  
de littéracie

15-20 min



Vidéo explicative du groupe d'appartenance :

<https://filex.unno.ca/download/ljnpx9ab14wbjta14ujd8h8b0>

Mot de passe : Annabelle2021



# L'évaluation

- Observations quotidiennes des enfants dans leur développement.
- Planification en lien avec observations et intérêts.

...

The screenshot shows the 'COR Advantage' mobile application interface. The top navigation bar is purple and contains a menu icon, the app name 'COR Advantage', and a user profile icon 'AS'. Below the bar is a filter section with 'Enfants', 'Date', 'Étiquettes', and 'Plus' dropdown menus. The main content area is a grid of posts. The left sidebar menu includes: 'CPE Lieu des petits Administrative', 'Évaluations', 'Moments', 'Récits', 'Messagerie NEW', 'Planification hebdomadaire', 'Liste', and 'Rapports'. The posts in the grid include: 'gâteau pour la fête à ma maman' (9/7/21 publié), '01 sept 2021 : rentrée scolaire !' (9/3/21 publié), 'Horaires pour la cour ?' (7/23/21 publié), 'Première rencontre avec Tan...' (7 sept 2021), 'durant le groupe d'appartenance l'enfant a réussi' (9/3/21 publié), '19 août - mini pot !' (9/3/21 publié), '19 août - mini pot !' (9/3/21 publié), '8 juillet 2021' (7/16/21 publié), and '09 juillet 2021' (7/12/21 publié).



# L'interaction adulte enfants



Stratégie de gestion de conflits.

Stratégies d'interaction.

Encouragements

Soutien à l'apprentissage,

Développement de concepts

etc



# L'environnement d'apprentissage :



Les coins d'intérêts

Les locaux sont divisés en coins d'intérêts pour permettre différents types de jeux.

Coin art / écriture

Coin sable et eau

Coin maison

Coin bloc

Coin jeux de table

# Coins art / écriture

Peindre,

Dessiner, tracer

Découper,

Coller

Utiliser du papier collant

etc



# Coin lecture

Prendre plaisir à tourner les pages

Être au calme

Découvrir

Rêver



# Coin blocs

Construire en trois dimensions

Déplacer,

transporter

Empiler



# Coin sable et eau

Remplir,

verser

Mesurer, cacher, retrouver

Manipuler,

Ramasser



# Coin jeux de table

Enfiler,

Assembler,

Jouer en équipe

Jouer seul



# Coin maison

Se déguiser

Faire semblant



Lien vidéo :

<https://filex.unno.ca/download/c6pbjemibxx91kdmsjnm7aomy>

Mot de passe : Annabelle2021

# Le rangement

Étiquetage,

Accessibilité



# Le matériel

Ouvert ( à usage multiple )



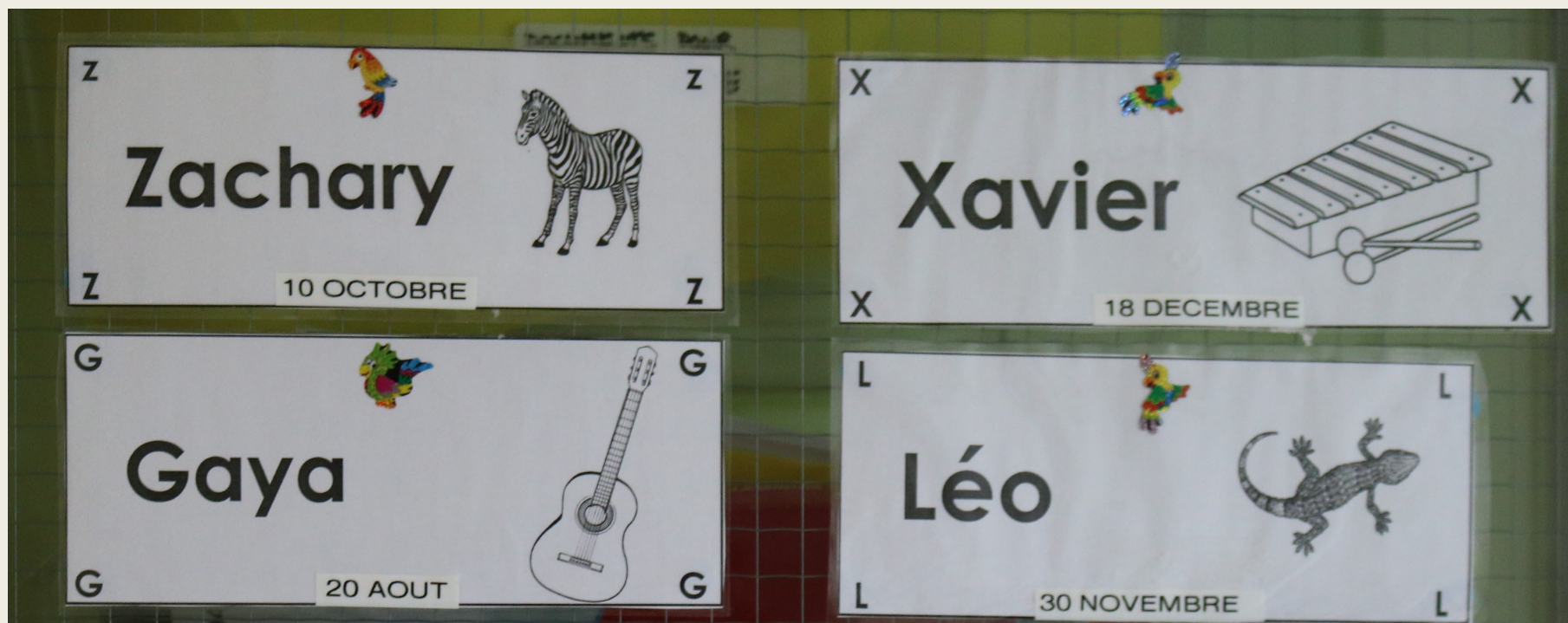
Non genré

De la vraie vie : NOUS AVONS BESOIN DE VOUS



# Symboles Lettrés : à vous de jouer !

- Symbole lettré : 1<sup>er</sup> lettre et son du prénom associé au dessin d'une chose concrète.



# Et à la maison ?

Réfléchissez à ce que vous avez découvert ce soir,

Notez sur un papier ou sur votre téléphone une chose que vous voudriez essayer de mettre en place et les 3 premières étapes pour y arriver.



# Le rôle essentiel de l'éducatrice au quotidien

- C'est par la prise d'anecdotes quotidiennes qu'il devient possible de bien situer l'enfant dans son développement et cela permet le support individualisé. ( rapport remis 2 fois par année)
- Bien au-delà de veiller à la sécurité de tous, l'éducatrice s'assure que chacun développe son potentiel selon son niveau de développement actuel, Elle guide l'enfant vers le niveau suivant pas ses interactions et les stratégies d'échaffaudage qu'elle utilise.
- Entretenez la communication avec l'éducatrice de votre enfant, partagez-lui les informations qui lui permettront de bien comprendre votre enfant. RDV.

Le métier d'éducatrice est celui de bâtisseur de connexions dans le cerveau !

# Pour conclure

- Nous sommes en implantation, en cour d'apprentissage et d'ajustements, même moi : lien pour l'évaluation ! <https://forms.office.com/r/SNsdQKgSET>
- Rôle essentiel des éducatrices.
  
- Documents disponibles pour consultation :
- Site web, ( plateforme pédagogique)
- Liste de matériel
- Doc de présentation officiel Highscope